

**Teorizando o som “ruim”:  
o que põe o *mumble*<sup>1</sup> no *mumblecore*?<sup>2</sup>**

Nessa Johnston<sup>3</sup>

Tradução: Ramayana Lira de Sousa<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> [N.T.] A palavra *mumble* pode ser traduzida como *murmúrio*, *fala ininteligível*.

<sup>2</sup> First published as “Theorizing ‘Bad’ Sound: What Puts the Mumble into Mumblecore?” by Nessa Johnston from the *Velvet Light Trap* 74, pp. 67-79.

Copyright © 2014 by the University of Texas Press. All rights reserved.

<sup>3</sup> Nessa Johnston é professora da Universidade de Edge Hill, Inglaterra. Suas pesquisas têm como interesse principal o som no cinema e mídia, com um interesse especial na estética sonora de filmes de baixo orçamento, filmes independentes americanos, e filmes experimentais. Ela completou em 2013 seu doutorado na University of Glasgow, com apoio do Arts and Humanities Research Council (UK). É editora associada da revista *The New Soundtrack* (Edinburgh University Press) e coordenadora do Grupo de Trabalho de Som e Música em Mídias do NECS (European Network for Cinema and Media Studies).

**e-mail: [nessa.johnston@edgehill.ac.uk](mailto:nessa.johnston@edgehill.ac.uk)**

<sup>4</sup> Ramayana Lira de Sousa é Professora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem e do Curso de Cinema e Audiovisual da UNISUL.

**e-mail: [ramayana.lira@gmail.com](mailto:ramayana.lira@gmail.com)**

## Resumo

O *mumblecore* foi um ciclo de filmes independentes e de baixo orçamento feitos nos Estados Unidos, produzidos geralmente em vídeo digital e que surgiram em meados dos anos 2000. O rótulo bem humorado, mas também pejorativo, foi cunhado por um técnico de som e permanece desde então. Contudo, apesar do *mumblecore* ter sido nomeado com referência ao som, há pouca análise, seja acadêmica ou jornalística, de suas trilhas sonoras para além da crítica à qualidade “ruim” do som. Este artigo explora como o som ruim do *mumblecore* opera como uma marca de sua distintiva, e talvez excessiva, característica de cinema independente. Apresenta, também, uma avaliação da categorização estilística do *mumblecore* feita na academia e na imprensa, o que permite contextualizar a análise audiovisual de vários filmes *mumblecore*, enfatizando principalmente as propriedades não-semânticas das trilhas sonoras. O objetivo é discutir afirmações que cercam o papel da trilha sonora e determinar o que se quer dizer quando se define que o som do *mumblecore* é “ruim” - em outras palavras, o que põe o *mumble* no *mumblecore*.

Palavras-chave: *Mumblecore*; Trilha sonora; Cinema independente.

## Abstract

“Mumblecore” was a cycle of independent, very low budget American movies, mainly shot on digital video, that emerged in the middle of the 2000s. The pejorative, jok-ey label, coined by a sound mixer, has since stuck. yet despite mumblecore being named with reference to its sound, there has been little analysis, either academically or in the popular press, of its soundtracks, beyond dismissing the sound quality as “bad.” This article explores how mumblecore’s bad sound operates as a mark of its distinctive, perhaps excessive, indie-ness. it assesses the stylistic categorization of mumblecore, both academically and within the press, which provides context for audiovisual analysis of several mumblecore films, particularly emphasizing nonsemantic properties of mumblecore soundtracks. The aim is to unpack assumptions surrounding the role of the soundtrack and to ascertain what is meant when mumblecore is described as having “bad” sound—in other words, what puts the “mumble” into mumblecore.

Keywords: *Mumblecore*; Soundtrack; Independent cinema.

Poucos gêneros cinematográficos são nomeados em referência à qualidade do som; o *mumblecore* — um ciclo de filmes americanos independentes de baixo orçamento produzidos em meados dos anos 2000 — é uma rara exceção. O rótulo é um tanto pejorativo — o “mito original” é de que foi cunhado por um técnico de som — mas permanece desde então.<sup>5</sup> Aymar Jean Christian observa que os diretores de *mumblecore* não se sentem confortáveis com o termo e tendem a não se identificar como *mumblecore*, o que faz do termo algo semelhante à expressão subcultural “hipster” (2011, p. 117, nota 1). Contudo, apesar do *mumblecore* ter sido nomeado com referência ao som, há pouca análise, seja acadêmica ou jornalística, de suas trilhas sonoras para além da crítica à qualidade “ruim” do som.

Essa noção de som “ruim” precisa ser melhor examinada; no entanto, a atenção ao estilo audiovisual do *mumblecore* precisa ser contextualizada dentro da categoria mais ampla do cinema independente dos Estados Unidos, do qual é parte. Dessa forma, o rótulo está relacionado não apenas a um estilo — como se sabe, o cinema independente americano, o cinema indie, é parte uma categoria econômica, parte um estilo e parte um discurso.<sup>6</sup> Enquanto categoria econômica, dados o baixo orçamento e a condição de autofinanciamento, o *mumblecore* pode ser categorizado como “house indie”<sup>7</sup>, definido por um crítico citado por Michael Z. Newman como “operações faça-você-mesmo com base nas casas das pessoas” (2011, p. 6). Contudo, o contexto econômico não é o único elemento que associa o *mumblecore* ao “indie” ou à “sensibilidade indie”. De acordo com

---

<sup>5</sup> Algo que foi mencionado em vários artigos na imprensa, incluindo Andrew O’Hehir, “Does ‘Beeswax’ Mark the Death of Mumblecore?,” [Salon.com](http://www.salon.com/2009/08/06/beeswax/), 6 de ago. de 2009, <http://www.salon.com/2009/08/06/beeswax/>; e Dennis Lim, “A Generation Finds Its Mumble,” [nytimes.com](http://www.nytimes.com/2007/08/19/movies/19lim.html?ex=1345262400&en=bfb1222d5a64a80&ei=5124), 19 de ago. de 2007, <http://www.nytimes.com/2007/08/19/movies/19lim.html?ex=1345262400&en=bfb1222d5a64a80&ei=5124>.

<sup>6</sup> KING, Geoff. **American Independent Cinema**. Londres: IB Tauris, 2005; TZIOUMAKIS, Yannis. **American Independent Cinema: An Introduction**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2006; NEWMAN, Michael Z. **Indie: An American Film Culture**. Nova York: Columbia University Press, 2011.

<sup>7</sup> [N.T.] Filme independente caseiro.

Newman, a categoria de cinema independente americano combina características textuais e fatores contextuais, como discursos promocionais e estratégias de recepção (2011). Já que o termo *mumblecore* alcançou alguma proeminência entre críticos e blogueiros, a categoria *mumblecore* pode ser entendida da mesma forma que a categoria do indie americano — ele é colocado pela crítica em relação a um *mainstream* que é comumente articulado ao *mainstream* de Hollywood ou até mesmo a certos padrões profissionais. Dessa forma, a análise formal do som do *mumblecore* é melhor contextualizada através das hierarquias de gosto sonoro articuladas pelo críticos no uso do termo *mumblecore* e na forma como categorizam o som do *mumblecore* como “ruim”. Em outro artigo, argumento, referindo-me ao trabalho de Geoff King, que filmes de baixíssimo orçamento podem mostrar um estilo sonoro “low-fi” que coloca suas trilhas sonoras “abaixo do estilo hollywoodiano” (JOHNSTON, 2012). Na esteira dessa afirmação, o presente artigo visa demonstrar como o som ruim do *mumblecore* opera de forma semelhante para marcar sua distintiva, talvez até excessiva, marca de cinema independente, respondendo a duas questões interligadas: o que críticos e acadêmicos querem dizer quando afirmam que o *mumblecore* tem um som ruim? Qual a sonoridade do *mumblecore*?

A discussão sobre o murmúrio (*mumble*) do *mumblecore* que se segue também revela como o termo opera em um nível temático. Os filmes aqui analisados têm em comum personagens jovens preocupados com as incertezas relativas a questões de identidade, a achar um lugar no mundo e à dificuldade em se comunicar, conectar e construir relacionamentos. Christian afirma que o *mumblecore* é sobre uma “geração em fluxo para quem o desejo por relações— realidade, honestidade [...] se torna uma virtude, a única verdade em um mundo pós-moderno desconstruído no qual as referências à verdade são sempre questionadas” (2011, p. 119-120). Tais noções de relações, honestidade e verdade são, em parte, manifestas em nível sonoro, como pretendo mostrar no questionamento das noções de som “ruim” contextualizadas pela análise do estilo sonoro do *mumblecore*.

### **O *Mumblecore* e seus críticos**

Ainda que o termo *mumblecore* refira-se ao som, definições de críticos enfatizam uma gama de características não-sonoras também. Tanto a imprensa quanto (mais recentemente) acadêmicos caracterizam o *mumblecore* como naturalista e sem um acabamento visual. Justin Horton resume o estilo da seguinte forma: “Frequentemente improvisado, usando atores não-profissionais e caracterizado por uma narrativa frouxa, o *mumblecore* tentam fazer de seu estilo visual rudimentar uma virtude” (2011, p. 23). De acordo com a imprensa, o *mumblecore* é caracterizado por uma “tendência a enredos frouxos, diálogo improvisado, atuações discretas e uma aversão ao fingimento e ao glamour que é ao mesmo tempo estudada e improvisada” (LEVY, 2007); “um naturalismo discreto, baixos valores de produções e um fluxo de conversa em baixo volume que é comumente percebido como falta de eloquência. Daí o nome: *mumblecore*” (LIM, 17 ago 2007); “geralmente esses filmes são retratos naturalistas das vidas e amores de artistas nos seus vinte e poucos anos. O estilo ultracasual desse gênero, latente na última década, tornou-se possível graças à acessibilidade do vídeo digital e foi inspirado tanto por *reality shows* e por vídeos confessionais do YouTube quanto pelo cinema indie americano” (COVERING, 2007). As citações nos mostram que dois críticos descreveram o *mumblecore* como uma forma de naturalismo e a abordagem estética como “discreta”, “ultracasual”, “rudimentar” e tendo uma “aversão ao glamour” e as poucas referências ao som falam do diálogo improvisado e da “conversa em baixo volume”.

Lynn Hirschberg descreve o *mumblecore* como uma resposta de micro-orçamento baseada em personagens à indústria do cinema que “perdeu o meio termo” diante da predominância dos *blockbusters* de ação de megaorçamento (2009). Ela opõe o *mumblecore* ao *mainstream* de forma semelhante ao que fez o movimento Dogma 95 com seu manifesto atacando o cinema contemporâneo pela “elevação da cosmética à condição divina” (ROMAN, 2001). Da mesma maneira que os acadêmicos e a imprensa citados acima tendem a ligar o “naturalismo” ao som “low-fi” do *mumblecore*, alguns estudiosos do som no cinema observam, de

forma mais geral, que trilhas sonoras tecnicamente perfeitas, com redução dos ruídos, “resultam em um som que é, de certa maneira, não-natural” (BELTON, 1985, p. 67) e que “a reprodução sonora superior tem andando lado a lado com o espetáculo cinematográfico, uma situação que continua, ironicamente, a fazer do som rico, pleno e cheio de texturas um significante do artifício” (BUHLER; NEUMEYER; DEEMER, 2010, p. 398). Daí que uma falta de *finesse* sonora acaba sendo associada a um maior naturalismo.

Justin Horton também caracterizou o *mumblecore* como uma busca reativa pelo “real”, entendido como sinceridade, em oposição ao pastiche e à ironia *cool* das tendências pós-modernistas do cinema contemporâneo, uma busca “baseada em modos mais baratos de produção e distribuição” (2009). Amy Taubin, por sua vez, ataca o “movimento” que teve “seus quinze minutos de fama” especialmente através da figura do diretor Joe Swanberg e seu aparente solipsismo e narcisismo, assim como das limitações técnicas e autoconscientes do *mumblecore*, incluindo o som: “Mais do que o pesadelo para o diretor de som, contudo, as falas murmuradas nos filmes do *mumblecore* são significativamente sobredeterminadas. Em um nível técnico, esses são filmes de baixíssimo orçamento onde o som é quase sempre um elemento negligenciado” (2007). O que pode ser observado nessas articulações críticas é que o *mumble* pode se referir a dois aspectos do som. Em ambos os casos, o murmúrio (*mumble*) implica falta de inteligibilidade; mas, em um caso, refere-se a um tom improvisado casual e desarticulado do diálogo, e no outro, ao baixo orçamento no qual o som é “low-fi”, tem “baixo volume” ou é até “negligenciado”. Tais articulações sugerem que o som do *mumblecore* tem uma relação de sinédoque com noções mais gerais (não específicas do som) de naturalismo.

A análise de Horton do filme *Kissing on the mouth* (2005), de Swanberg, inclui alguma discussão sobre o som. Entretanto, para Horton, o uso mais interessante do som está na separação entre som e imagem, no uso de gravações não-sincronizadas de entrevistas realizadas por um personagem com outros jovens que, apesar de serem aparentemente parte da diegese, não são mostrados visualmente como parte dela. Apesar dessa análise ter valor, não explora as

qualidades materiais do som diegético, sincronizado, com fonte dentro do quadro; apenas o som assíncrono mereceu maior discussão. Críticos, comentaristas e acadêmicos reconhecem de maneira vaga o som “low-fi”, de “baixo volume”, “negligenciado” do *mumblecore* e se dedicam pouco a examinar no que se constituem essas qualidades ou do que são capazes.

Uma vez contextualizado o estilo do *mumblecore* dentro da crítica, as próximas seções discutem em mais detalhe aspectos estéticos do som usando exemplos de filmes *mumblecore*. Não há um “cânone” do *mumblecore*; cada um (jornalista ou acadêmico) propõe um grupo de filmes e diretores e por volta de 2009 algumas das “estrelas” do *mumblecore* já se recusavam a participar de reportagens sobre o movimento (YAMATO, 2009). Pode-se falar em uma “canonização” em três aspectos: a) examinando a curadoria de grupos de filmes tais como as feitas pelo IFC de Nova York em 2007 intitulado *The New Talkies: Generation DIY*<sup>8</sup> ou na temporada *mumblecore* do Channel 4 do Reino Unido levada ao ar em agosto de 2009<sup>9</sup>; b) buscando *mumblecore* já citado em outros trabalhos acadêmicos; e c) buscando os filmes mais citados como *mumblecore* por jornalistas e blogueiros. Escolhi filmes lançados até 2007, inclusive, o ano em começaram a surgir os artigos chamando a atenção para o *mumblecore* como movimento, e os filmes dos diretores mais citados: Joe Swanberg, Aaron Katz, Andrew Bujalski, e duas duplas de diretores, Susan Buice e Arin Crumley e os irmãos Mark e Jay Duplass. Apesar dos filmes desses diretores apresentarem semelhanças estilísticas eles não são intercambiáveis e os críticos sabem disso—por exemplo, Lim (2007) descreve Swanberg como “o mais prolífico e o mais comprometido com a improvisação”, Katz como o que tem “o sentido mais poético do espaço” e Bujalski como “o estadista ancião” e “o mais artístico e sofisticado”, diferenciando-se não apenas pela idade mas também por recusar o uso do vídeo

---

<sup>8</sup> *The New Talkies: Generation DIY* não está mais disponível no site do IFC Center, mas pode ser vista em <https://web.archive.org/web/20070824235207/http://www.ifccenter.com/seriesh?seriesid=701>.

<sup>9</sup> Os seis filmes estão listados em <http://www.channel4.com/entertainment/tv/microsites/G/generationnext/lm/>.

digital em nome do 16mm (Lim não faz menção especial ao estilo dos irmãos Duplass e a dupla Buice/Crumley só dirigiu um único filme, ainda que tenha sido uma obra influente). Apesar dessas diferenças, esses diretores estão ligados através da “cena” *mumblecore*. Em 2007 Mark Asch escreveu que “os realizadores se conhecem e aprecem uns nos filmes dos outros [...] e são frequentadores assíduos do Festival South by Southwest” (2007). A importância do SXSW para o *networking* dos diretores e para a facilitação de estratégias alternativas de distribuição e exibição também foi apontada por Chuck Tryon (2009)<sup>10</sup>.

### Diálogo "murmurado"

Como dito anteriormente, o *mumble* do *mumblecore* é considerado pelos críticos pelo prisma da falta de inteligibilidade, mas em dois aspectos: como diálogo “desarticulado” e como qualidade de som “ruim”, “low-fi”, associada ao baixo orçamento. Esta seção discute, a partir de três exemplos, o diálogo no *mumblecore* e o tom casual e de improviso que é aceito como característica fundamental. A importância da improvisação dos atores é mencionada, em diferentes graus, em várias entrevistas com diretores de *mumblecore*.<sup>11</sup>

O enredo de *LOL* (Swanberg, 2006) pode ser resumido como o retrato de três grupos de relacionamentos heterossexuais e o modo como tais relacionamentos

---

<sup>10</sup> Ver também Henry Jenkins, “Reinventing Cinema: An Interview with Chuck Tryon (Part Two),” *Confessions of an Aca/Fan*, 19 julho de 2010, [http://henryjenkins.org/2010/07/reinventing\\_cinema\\_an\\_interview.html](http://henryjenkins.org/2010/07/reinventing_cinema_an_interview.html)

<sup>11</sup> Ver Levy, “Sunday Extra”; Brigitta Wagner, “Accidental Cinema and the YouTube Sublime: An Interview with Joe Swanberg,” *Senses of Cinema*, no. 59 (2011), disponível em <http://sensesofcinema.com/2011/feature-articles/accidental-cinema-and-the-youtube-sublime-an-interview-with-joe-swanberg/#1>; Joe Berkowitz, “‘Like a Demo Tape from Your Favourite Band’: Mark Duplass Talks Improvisational Filmmaking,” *Fast Company*, 19 junho de 2012, <http://www.fastcreate.com/1680947/like-a-demo-tape-from-your-favorite-band-mark-duplass-talks-improvisational-filmmaking>; Michael Koresky, “The Mumblecore Movement? Andrew Bujalski on His Funny Ha Ha,” *Indiewire*, 22 agosto 2005, [http://www.indiewire.com/article/dvd\\_run\\_interview\\_the\\_mumblecore\\_movement\\_andrew\\_bujalski\\_on\\_his\\_funny\\_h](http://www.indiewire.com/article/dvd_run_interview_the_mumblecore_movement_andrew_bujalski_on_his_funny_h).





são afetados pelas tecnologias da comunicação. Boa parte da comicidade e do *pathos* vem da incapacidade dos personagens de se comunicarem quando ocupam o mesmo espaço físico e da preocupação com a comunicação via celulares e Internet ao invés do corpo-a-corpo. Um cena curta em *LOL* na qual Tim (interpretado pelo próprio Swanberg) se deita ao lado de sua namorada, Ada, enquanto ela o repreende por passar muito tempo ao computador, ilustra bem tanto a importância do diálogo quanto a qualidade improvisada deste. O plano tem um enquadramento fechado, às vezes mostrando os dois rostos, às vezes apenas um, mas sempre do mesmo ângulo, e a cena inclui alguns *jump cuts* elípticos. Abaixo, ofereço uma transcrição do diálogo dessa cena de forma a mostrar o uso das pausas, suspiros e outros sons fáticos usados pelos personagens:

Ada: . . . e fazendo coisas com Mike no computador quando você está em casa.

[pausa]

[Tim rim.]

Tim: O Mike te perturba?

Ada: Nã-o-o. [pausa]

Tim: Hum. Posso fazer alguma coisa?

[pausa]

Ada: Sim, quer dizer, você podia me dar atenção quando eu estiver lá!

[Longa pausa. Tim suspira. Pausa. Tim se deita.]

Tim: Bem, você acha que talvez [pausa] tipo uh umas vezes [pausa] por mês ou talvez tipo você podia dormir lá em casa?

Ada: Eerh, humm, não sei. [pausa]

Tim: Comprei lençóis novos.

Ada: Tá, mas a cama é pequena.

Tim: Uma cama maior não cabe lá. [longa pausa] Você vai dormir agora?

Ada: Sim. [pausa] Cala a boca.

Tim: Hh não tô com sono!

Ada: Pois eu estou! [pausa] [Ela suspira.]

Tim: Quer beijar mais?

Ada: Nã-o-o-huh!

Tim: [Ri.] Tem certeza?

Ada: Si-iim! [Desliga a luz.]

Além de revelarem a natureza improvisada da cena, as qualidades do diálogo acima significam também no nível emocional. Em *Overhearing Film Dialogue* Sarah Kozloff usa uma transcrição de uma cena de *Quatro casamentos e um funeral* (Newell, 1994) na qual o personagem de Hugh Grant, Charlie, ao declarar seu amor a Carrie, faz uso frequente de hesitações e sons fáticos que garantem “ao espectador que sua declaração é verdadeira” (2000, p. 79). Deixando de lado o conhecimento prévio de que o diálogo em *LOL* é improvisado, se a transcrição que ofereci acima for analisada como um texto em si ela também mostrará sinais de “desconforto verbal [...] usado como significantes especiais - seja da pressão das emoções, seja dos traços do personagem” (KOZLOFF, 2000, p. 78). O que deduzimos desses significantes é que temos que considerar a sinceridade emocional da cena. Nesse sentido, podemos entender a fala hesitante (*mumble*) improvisada do *mumblecore* como a representação de uma fala (*mumble*) verdadeira. Essa “verdade” vai ao encontro da ideia de Justin Horton de que o *mumblecore* é uma busca pela sinceridade diante de um mundo pós-moderno cada vez mais irônico: “O *mumblecore* articula um desejo por relações, por ressonância emocional real, entre pessoas em uma época em que dizer o se pensa saiu de moda” (2009).

Os filmes *mumblecore* são também conhecidos como os “Novos Talkies”, em referência a um ciclo de filmes independentes dos anos 90 chamados de

“talkies”<sup>12</sup>; contudo, o que se percebe em *LOL*, e de forma mais abrangente no *mumblecore* como um todo, é a maneira como hesitações, pausas e silêncios tornam-se características definidoras do diálogo, ao contrário dos diálogos rápidos, eruditos e espirituosos de *O balconista* (Smith, 1994) e *Antes do amanhecer* (Linklater, 1995). Se o *mumblecore* pode realmente ser considerado uma “palavra suja” (YAMATO, 2009), a fala nesses filmes pode ser construída, em certo sentido, como mais uma forma de articular o preconceito, descrito por Kozloff (2000), contra filmes carregados de diálogos. Existe uma ideia disseminada de que os filmes devem “mostrar” e não “contar”, que é acompanhada pela falta de análise de diálogos entre críticos (os diálogos são descritos de forma vaga usando termos como “engraçados” ou “desajeitados” sem análise ou exemplos) (KOZLOFF, 2000). No texto “Designing a Movie for Sound,” o *designer* de som Randy Thom também desdenha do uso excessivo de diálogos no cinema: “Existe uma tendência recente, que pode ter sido influenciada pela televisão ruim, do diálogo ininterrupto nos filmes. A velha máxima de que é melhor dizer através de ações do que de palavras parece ter perdido parte de sua força” (1999). É paradoxal que os filmes *mumblecore* sejam vistos como dependentes demais do diálogo (contando e não mostrando) ao mesmo tempo em que são considerados desarticulados e ininteligíveis, como bem resume o artigo citado anteriormente que descreve o *mumblecore* como “um fluxo de tagarelice em baixo volume frequentemente percebido como falta de eloquência” (LIM, 2007). Se, por um lado, o *mumblecore* faz muito uso do diálogo, por outro lado a qualidade improvisada desse diálogo, repleto de hesitações, contribui para a percepção de sua falta de articulação como uma espécie de “murmúrio” (*mumble*).

O diálogo apresenta não apenas a natureza improvisada da atuação e a sinceridade implícita das personagens no *mumblecore*, mas também a busca por relações pessoais que paradoxalmente fracassam no próprio diálogo. Isso fica

---

<sup>12</sup> [N.T.] *Talkies* é também uma expressão usada para se falar do cinema falado, em oposição ao cinema silencioso. No sentido empregado para designar o ciclo independente dos anos 90, o rótulo diz respeito à grande quantidade de diálogos presente nos filmes.

evidente na primeira cena de *Quiet city* (Katz, 2007), cuja trama é baseada em relações perdidas e falsas: Jamie, aos vinte e poucos anos de idade, chega a Nova York vinda de Atlanta e não consegue se encontrar com sua amiga Samantha, cujo celular está desligado; Jamie acaba por encontrar um estranho, Charlie, a quem pergunta sobre o endereço de um restaurante em uma estação de trem e com quem acaba ficando por alguns dias. Na cena de seu primeiro encontro a conversa termina da seguinte maneira:

Jamie: Você sabe onde fica?

Charlie: Sim.

Jamie: Okay. Então eu faço o quê?

Charlie: Okay. Uhm . . . Basicamente . . . uhm . . . okay. Pega . . . essa . . . saída. Pega . . . a direita . . . e depois as escadas à esquerda . . . até . . . o térreo? [pausa] Um. Okay. Aí . . . okay . . . você sai . . . e aí . . . pega a esquerda? Na rua, lá?

Jamie: Tá, então eu . . .

Charlie: Essa rua aqui?

Jamie: Então eu viro a esquerda na saída . . .

Charlie: Sim. Pega a esquerda na saída da estação, dobra a esquerda na rua, e vai tipo . . . duas quadras . . . e aí . . . hum . . . o que é que dá para ver lá . . . Tô pensando . . . [pausa] Uhm . . .<sup>13</sup>

Corta para um plano de Jamie e Charlie caminhando para a rua e depois de alguns segundos Jamie diz: “Obrigada por vir comigo”. O resultado dessa cena é que Charlie prefere acompanhar Jamie até o restaurante porque ele não consegue

---

<sup>13</sup> [N.T.] Na transcrição original, a autora do artigo optou por usar os pontos de interrogação não para indicar uma pergunta, mas para chamar a atenção para a entoação usada pelos atores que, em inglês, indica uma posição de incerteza. Além disso, tal entoação é comumente relacionada à população jovem de falantes de inglês na Austrália, Nova Zelândia, Reino Unido, Canadá e, principalmente, Estados Unidos. De forma ainda mais importante, tal entoação carrega conotações de um discurso informal e desarticulado, uma fala à qual faltaria “respeitabilidade” social. Ademais, trata-se de uma entoação que deixa a frase “solta no ar” e, assim, desestimularia a interrupção.



encontrar as palavras para se expressar.

*Four eyed monsters* (Buice e Crumley, 2005), no qual os codiretores/coestrelas Susan e Arin re-encenam como se conheceram através da internet e (é o que está descrito na capa do DVD) o “nascimento, vida e morte de nossa relação real”, difere em estilo de *LOL* e *Quiet city* pois apresenta *flashbacks*, ações superficiais e sequências de fantasia imaginadas pelos personagens. Há, também, menos da qualidade improvisada no diálogo, exceto nas cenas em que os atores se dirigem diretamente à câmera, em uma espécie de diário em vídeo, e muito do filme é narrado em um tom retrospectivo. Contudo, *Four eyed monsters* se engaja de outras maneiras com a noção de fala como um modo inadequado de relação. Inicialmente, Susan e Arin entram em contato através de um site de relacionamentos e Susan acaba convidando Arin para encontrá-la no bar onde ela trabalha; no entanto, quando ele chega lá, ele não tem coragem de falar com ela. No lugar disso, ele grava um vídeo-diário trancado no banheiro e discretamente tira fotos de Susan saindo do trabalho e as envia por e-mail. Impressionada com o assédio, ela também lhe escreve um e-mail sugerindo um encontro e imagina esse encontro em um bar e a tentativa de iniciar uma conversa.

O diálogo nessa sequência curta transcorre da seguinte forma:

Susan: Aquelas fotos . . . [pausa] Uau. [pausa]

Arin: Eu sei. [pausa]

Susan: Quer dizer . . .recebê-las foi excitante. Deve ter sido . . .

Arin: Sim.

Susan: . . . para você . . . fazer aquilo . . .

Arin: Sim . . . Quer dizer . . . [pausa] foi realmente . . . só . . . excitante . . . [pausa longa e desconfortável]

O cenário dessa conversa tímida e desconfortável é tão terrível para Susan que ela propõe que, quando se encontrarem, que os dois não falem, apenas se comuniquem através de bilhetes. Um crítico chegou a descrever *Four eyed monsters* como “*pré-mumblecore*” pois os personagens preferem não conversar

uns com os outros (COUVERIN, 2007). Os personagens, inclusive, fazem sexo sem conversar, criando uma relação física sem articular uma conexão sônica, verbal. Percebe-se na transcrição acima uma quase paródia do diálogo em outros filmes *mumblecore*. Juntos, os diálogos transcritos mostram que o “murmúrio” (*mumble*) pode ser entendido não apenas como uma desarticulação (*mumble*) ligada à sinceridade emocional, mas também ao fracasso da fala como uma forma de relação humana - o murmúrio é, pois, tanto temático quanto estilístico.

#### “O pesadelo do técnico de som”

Nesta seção mudarei o foco dos aspectos performativos e temáticos do diálogo para considerar aspectos mais amplos da trilha sonora do *mumblecore* como parte de seus estilo audiovisual, em um esforço para entender melhor o que se quer dizer com som “ruim”. Christian afirma que o *mumblecore* define-se estilisticamente pelo “uso de filme (ou, mais frequentemente, de vídeo digital) de baixa qualidade e qualidade de som pior ainda, o que inspirou o rótulo *mumblecore*” (2011, p. 119). Críticos notam que o som no *mumblecore* soa diferente do que em outros filmes, mas de que outras maneiras o som seria “pior”? Em relação a *Funny ha ha* (2002), de Andrew Bujalski, que mostra a peripatética vida profissional e as dificuldades românticas da recém-formada Marnie, Taubin reclama que em uma das primeiras exhibições “o som era tão ruim na cena do restaurante chinês que o zumbido das lâmpadas fluorescentes engoliu o diálogo. (A trilha foi limpa para as versões subseqüentes em 35mm e DVD)” (2007). Esse é, entretanto, um caso excepcional de qualidade de som ruim e não a norma, e o problema técnico foi resolvido depois.

Já que a trilha sonora do *mumblecore* é tão vococêntrica quanto outros filmes narrativos convencionais e o diálogo é inteligível, a descrição do som por Cristian como sendo de “pior qualidade” e a descrição dada por Taubin como “o pesadelo do técnico de som” são intrigantes. Como disse anteriormente, no discurso crítico a respeito do *mumblecore* o murmúrio (*mumble*) é um murmúrio temático de ininteligibilidade; mas isso a despeito da inteligibilidade do diálogo. Elucidarei o

que se quer dizer com essas descrições negativas ao considerar escritos sobre o som no cinema direcionados à prática, de maneira a determinar mais precisamente o que faz do som do *mumblecore* algo "ruim" e como essa "ruindade" contribui para a qualidade artística dos filmes. Não pretendo ignorar propositalmente os aspectos técnicos do som no *mumblecore*. Uma avaliação qualitativa do *mumblecore* encontra vários exemplos de som que poderiam ser considerados de qualidade técnica inferior à profissional. Isso se manifesta em ruídos de fundo que distraem o espectador, variações no volume do diálogo (principalmente diálogos gravados fora ou distante do eixo), falta de detalhes de *foley* e distorções ocasionais.

Tomando *Quiet city* como exemplo, e um exemplo pertinente segundo as avaliações dos críticos,<sup>14</sup> na cena na qual Charlie e Jamie partilham um cigarro no topo do prédio de Charlie há um ruído do vento; na cena onde Charlie dá um susto em Jamie ao falar em um megafone perto dela, o grito de Jamie está distorcido; na cena na qual Charlie oferece um drink a Jamie no apartamento dele, o diálogo é quase encoberto pelo barulho da geladeira, e a voz fora do eixo de Charlie é quase ininteligível, com uma baixa proporção sinal-ruído entre a voz dele e a geladeira. A cena em que Charlie e Jamie passeiam no parque inclui o ruído de um avião sobrevoando o espaço e um chiado, e apesar de o diálogo ser inteligível, a voz de Charlie é mais alta e melhor gravada do que a de Jamie.

Em comparação, *The puffy chair* (2005), dos irmãos Duplass, tem um padrão de captação de diálogo mais consistente. Porém, há cenas com diálogo gravado fora

---

<sup>14</sup> "O desenho de som de Katz é tão expressivo quanto as imagens da cidade e os close-ups gravados com luz ambiente dos personagens que se mostram perdidos dentro de suas próprias cabeças ou envoltos em tentativas de conversas face-a-face" (TAUBIN, 2007); "Seria um erro chamar o filme de uma punheta em DV embelezada [...]. Com toda a sua repulsa à convenção, *Quiet city* é tão meticulosamente hiperestilizado quanto o quebra-quebra de Jet Li. O olho de Katz para o visual ajuda: interlúdios com belas paisagens pontuam cenas e ritmo e acentuam a visão melancólica do Brooklyn entre as estações. (Mark Holcomb, "Quiet City," *Time Out Los Angeles*, 29 agosto de 2007, <http://www.timeout.com/los-angeles/film/quiet-city>); "Katz, 25 anos, é mais sensível do que seus pares aos limites estéticos e possibilidades do vídeo digital e tem um sentido poético de lugar maior" (LIM, 2007).

do eixo ou não muito perto, bem percebido na cena do depósito onde o personagem principal (interpretado por Mark Duplass), sua namorada e seu amigo vão pegar a poltrona do título do filme. Nesta cena, parte do diálogo dos empregados do depósito é gravada seja fora ou distante do eixo, fazendo com que a reverberação do diálogo fique desproporcionalmente alta ou torne o diálogo indistinto. Se houvesse mais espaço, seria possível listar muitos outros exemplos de diálogo mal capturado no *mumblecore*; os aqui mencionados são ilustrativos de uma tendência maior.

Como podemos, então, dar conta do que parece ser um paradoxo: o diálogo é mal capturado mas inteligível? A resposta está em uma breve consideração dos padrões profissionais da trilha sonora do cinema articulados por instrutores e acadêmicos. Nos filmes de ficção, o diálogo “limpo” gravado em locações (com mínima interferência de outras fontes sonoras) representa o padrão industrial, prescrevendo uma completa separação entre a faixa do diálogo e a música e os efeitos para facilitar as versões internacionais da trilha sonora (YEWDALL, 2012). A pesquisa de Sandra Pauletto sobre a indústria cinematográfica confirma como o diálogo gravado em locações é editado posteriormente e mixado a partir de uma mistura de vários *takes* e (caso necessário) diálogo gravado na pós-produção, “uma gravação fragmentada [...] de uma performance fragmentada [...] de um sujeito fragmentado”; contudo, o processo de edição e mixagem de diálogo se quer discreto: “O objetivo do processo de desenho de som é criar uma voz compreensível e esteticamente coerente para o personagem na tela” (2012, pp. 131-132). Ao contrário da prática da indústria, o que fica evidente nesses exemplos de diálogos mal gravados no *mumblecore* é a falta de uma reprodução precisa da voz na pós-produção e a falta de separação entre o diálogo e as interferências de fundo.

Essa falta de separação tem implicações em elementos que não são diálogo, como o *foley*. A cena em *Funny ha ha*, de Bujalski, entre Marnie e seu colega de trabalho Mitchell (interpretado por Bujalski), na qual ela se demite, inclui o som do movimento de corpo registrado durante a gravação do som das bijuterias balançando e também sons indistintos de passos gravados em locação. Ainda



assim, constata-se uma evidente falta de *foley* no *mumblecore*. Por exemplo, em *Four eyed monsters* um plano de Arin correndo pelas ruas de Nova York não inclui sons de *foley* dos passos ou dos movimentos de corpo, apenas o som de fundo do trânsito, de forma que o corpo de Arin não possui nenhum tipo de presença física na trilha sonora. É perceptível também a falta de *foley* em *Quiet city*, o que contribui para uma qualidade de “falta de acabamento” na trilha sonora: por exemplo, quando Jamie caminha no metrô na primeira cena e pega um pedaço de papel, seu corpo parece estranhamente mudo. Em *Dance party USA* (2006), de Aaron Katz, filme sobre a amizade e o relacionamento entre dois adolescentes, Gus e Jessica, existe uma inconsistência na gravação e na reprodução desses tipos de sons corporais, como pode ser visto na cena final que mostra Gus passeando por um parque de diversões onde seu corpo também está estranhamente mudo; no entanto, a cena de abertura mostra Jessica perambulando em meio aos restos da festa que acontecera na noite anterior com seus passos e farfalhar da roupa gravados de perto dominando completamente a mixagem.

O que essas questões relativas à captação do som enfatizam no *mumblecore* é a captura de uma gravação crua, minimamente processada, de um evento contingente de performance. Contudo, seria uma simplificação errônea interpretar a abordagem do som do *mumblecore* como mais ou menos naturalista em comparação ao padrão da indústria. Em um capítulo intitulado “The Real and the Rendered” [O real e a reprodução], Michel Chion discute as confusões comuns que cercam o som gravado em locação (som direto) e a unidade ilusória de trilhas que soam realistas: “Mesmo com o assim chamado som direto, os sons captados durante a filmagem têm sido sempre enriquecidos posteriormente com a adição de efeitos sonoros, *room tone* e outros sons [...]. O alimento processado que é o som de locação é muitas vezes privado de certas substâncias e enriquecido de outras. Podemos ouvir o grito ecológico - ‘dê-nos um som orgânico sem aditivos?’” (1995, p. 95-96). Assim, apesar do seu som ser percebido como naturalista, o *mumblecore* resiste ao realismo sonoro padrão da indústria.

Nem todos os realizadores de *mumblecore* que eu mencionei discutem em

detalhe os métodos de captação do som, com exceção de Swanberg. Na trilha do comentário no DVD de *LOL* Swanberg menciona que, ao invés de empregar uma equipe de som ao filmar uma cena, ele prefere filmar sozinho, com uma câmera e um microfone preso a um tripé, e também fala do uso de microfones de lapela (WAGNER, 2011). Essa abordagem simplificada do som significa que não se exerce muito controle sobre a captura de diálogo limpo e dentro do eixo, o que quer dizer que o diálogo corre o risco de ter reverberações e ser sufocado pelo ruído de fundo, ou, no pior dos casos, de ser efetivamente ininteligível. Mas para Swanberg essa é uma preocupação menor do que a captura da performance espontânea e desinibida dos atores. Isso sugere, pois, que, no *mumblecore*, os padrões técnicos estão subordinados à qualidade contingente da performance improvisada. Outra pista, agora concernente à edição e à mixagem do som na pós-produção, pode ser encontrada nos créditos finais de *Dance party USA*, onde se lê: “Imagem e som editados em Final Cut Pro”. Essa ferramenta de edição permite apenas uma edição e mixagem de som mínimas, em comparação a programas dedicados ao trabalho com o som, como o ProTools. Não estou dizendo que o som no *mumblecore* seja meramente um caso de determinismo tecnológico; ao contrário, essas duas pistas indicam um conjunto diverso de prioridades na filmagem e captura de som quando comparado às trilhas com qualidade profissional.

Na trilha de comentário no DVD de *LOL*, Swanberg e o ator Kevin Bewersdorf nos dão uma fascinante teorização sobre a qualidade “inacabada” das trilhas sonoras. Inicialmente se referindo a uma tentativa frustrada de adicionar na pós-produção efeitos de sons de escritório às cenas de escritório em *Hannah takes the stairs* (2007), eles explicam a aversão em trabalhar com profissionais do som:

Joe Swanberg: Se tivéssemos filmado *LOL* do jeito que o fizemos e mandado para um técnico de som de Hollywood para criar a paisagem sonora e os desenhos de som, eles se distanciariam tanto que o filme ficaria horrível, eu acho. Seria tipo, o som ficaria ótimo e a imagem... você sabe...

Kevin Bewersdorf: Não ficaria como deveria.

JS: Exatamente. Tem que se adequar.

KB: Tem que ser consistente. Da mesma forma que algo se perde no plano, tipo, você sabe, se você faz uma pan e deixa de ver o que alguém está fazendo ou uma reação, e isso se torna parte do mistério, e da mesma maneira não consegue ouvir o *foley* de cada passo, não consegue ouvir... tem um bocado de vazios, e eles têm que estar lá no vídeo, têm que estar lá na história, e os vazios têm que ser consistentes, ou então, porque há algo completamente preenchido e todo o resto é só vazio, não funciona, então se for para ser mal-feito que seja todo mal-feito. [Ambos riem].

O que resta implícito nesta conversa é que Swanberg e Bewersdorf estão perfeitamente conscientes de como o som no *mumblecore* tem vazios perceptíveis e uma qualidade inacabada. E também têm consciência de que o som “ruim” é uma qualidade estilística que interage com as qualidades narrativas e visuais do *mumblecore*. De maneira semelhante, Mark Duplass propõe a falta de finesse visual de seus filmes de forma romantizada, como significantes de uma “verdade” e de processos criativos “orgânicos”:

Não havia equipe - apenas Jay atrás da câmera e eu atuando. E esse foi o nosso primeiro filme a entrar em Sundance. Ganhou uma tonelada de prêmios e com ele conseguimos nossos agentes e essas coisas. Foi o que basicamente nos ensinou que somos bons em fazer cinema. Nem sempre parecem bonitos, nem sempre soam bonitos, mas se tentarmos manter uma performance orgânica que seja verdadeira e divertida e triste, as pessoas tendem a se relacionar com isso”. (BERKOWITZ, 2012)

A fala de Duplass sugere a noção de que não soar “bonito” significa a sinceridade de uma performance minimamente mediada. As opiniões de Duplass, Swanberg e Bewersdorf estão de acordo com as afirmações de Horton (“tentam fazer de seu estilo visual rudimentar uma virtude”) e Levy (“aversão ao fingimento e ao glamour que é ao mesmo tempo estudada e improvisada”), e também reforçam extratextualmente as principais preocupações temáticas do *mumblecore*.

### **A "assinatura sônica" do *mumblecore***

Nesta seção meu foco será no papel do ruído de fundo na trilha sonora do

*mumblecore*, no que ele contribui para a materialidade sonora e como traço que contribui para marcar como o *mumblecore* fica aquém dos padrões profissionais. Ao escrever sobre o papel do ruído na trilha sonora, Andy Birtwistle, de forma um pouco vaga, define o ruído como o som que resiste à significação, enfatizando a recusa do ruído em se “submeter a um código, seja musical, linguístico, ou de outra natureza” (2010, p. 128). Contrariamente, Douglas Kahn afirma que “Com tato zelo a respeito do ruído, torna-se evidente que ruídos significam demais para serem simples ruídos” (1999, p. 21), enfatizando o caráter escorregadio da teoria do ruído para além de definições técnicas do ruído como um som “indesejado” ou como aquele que obscurece sinais e informação. Apesar do ruído ser um tópico amplamente discutido nos estudos de som,<sup>15</sup> em nome da concisão eu focalizarei no ruído de fundo no *mumblecore* que começa com conceitos “cotidianos” da prática, ao lado da teorização de Birtwistle sobre o ruído na trilha sonora cinematográfica. Apesar do ruído de fundo poder chegar a se sobrepor ao conteúdo semântico do diálogo (elemento de suma importância para o *mumblecore*), ele contribui para um processo de significação oblíqua.

O *mumblecore* tende a ser visto como um movimento da era da realização digital;<sup>16</sup> assim, o estudo do som no *mumblecore* ficaria incompleto sem uma consideração do seu status digital. Birtwistle explora detalhadamente qualidades da trilha sonora que são comumente ignoradas, particularmente a materialidade audível, que se transformaram ao longo do tempo acompanhando as mudanças na captação e reprodução do som do filme. Ademais, gravações sonoras históricas carregam uma assinatura sônica à qual somos sensíveis: “Gravações sonoras antigas soam antigas” (2010, p. 88–89; 93). Enquanto som digital, então, o *mumblecore* possui uma assinatura sônica e é possível detectá-la dada a falta de

---

<sup>15</sup> Além de Kahn, ver outros trabalhos recente como Greg Hainge, *Noise Matters: Towards an Ontology of Noise* (Londres: Bloomsbury Academic, 2013); e Hillel Schwartz, *Making Noise: From Babel to the Big Bang & Beyond* (Nova York: Zone Books, 2013).

<sup>16</sup> Por exemplo, Christian enfatiza o uso de vídeo digital e a “estética digital” do *mumblecore* (2011, p. 119-20). Ver também S. Popescu, “Digital Media and the Emergence of Contemporary Film Subgenres,” *Scan* 10, no. 1 (2013): n23.

distanciamento histórico? Escrevendo em 1987 sobre gravação musical antes do áudio digital ser adotado pela produção, pós-produção e exibição cinematográficas, John Mowitt afirmou que “arte reproduzida eletronicamente radicaliza o ruído ao tentar eliminá-lo” (1987, p. 184–97), uma declaração intrigante a se considerar em relação ao ruído de fundo presente nas trilhas digitais do *mumblecore*. O digital pode ter eliminado o ruído de fundo e do sistema na reprodução de gravações digitais. No entanto, como afirma Birtwistle, “a promessa de uma gravação sem ruídos [...] tem nos acompanhado desde os primórdios da tecnologia de som do cinema comercial” (2010, p. 87).

Mais precisamente, ruídos de fundo estão sempre presentes no ambiente de uma filmagem, independentemente do status analógico ou digital da gravação e reprodução do som. Dicas de como lidar com o ruído durante as filmagens são um guia para o que constitui ruído de fundo “indesejável”. Em um livro de 2008 destinado a realizadores iniciantes, Jay Rose enfatiza a relação entre a captação de diálogo e o ruído de fundo: “Os ruídos do ambiente [são] quase sempre melhorados ao aproximarmos o microfone” (2008, p. 401). Essa dica é pertinente para as questões de captação do diálogo expostas anteriormente - quanto maior a distância entre a fonte do diálogo e o microfone, mais o ruído de fundo indesejável dominará a gravação.

Rose delinea, no mesmo capítulo, alguns problemas comuns em relação aos ruídos de fundo: “Os ruídos mais comuns em filmagens em interiores são causados por máquinas que esquecemos que estão ligadas, como ar-condicionados, geladeiras, ventiladores de computadores, ou coisas como as bombas de ar de aquários. Desligue-os” (Idem). Com a ênfase em cenas carregadas de diálogos filmadas em interiores (geralmente domésticos), o murmúrio da geladeira e do ventilador do computador poderiam quase serem postulados como “sons definidores” dos filmes *mumblecore* (para usar a expressão de análise do som do filme empregada por Gianluca Sergi [2004, p. 153]). Um dos numerosos exemplos seria a cena de *Quiet city* citada anteriormente na qual Charlie oferece uma bebida para Jamie e o som da geladeira - desproporcionalmente alto em comparação à voz de Charlie - ameaça

dominar a inteligibilidade do diálogo. Uma cena de *Mutual appreciation* (2005), de Bujalski, na qual o protagonista Alan, um músico recém chegado a Nova York, tenta desajeitadamente esclarecer o status de sua amizade/relacionamento com Sara, uma DJ de rádio e fã, acontece na cozinha durante uma festa após um show e o som intrusivo da geladeira se mistura ao balbucio do diálogo desarticulado e improvisado. De maneira semelhante, em *Hanna takes the stairs* (2007), de Swanberg, na cena com Paul (interpretado por Bujalski), Hannah e Mike (interpretado por Mark Duplass) ambientada na cozinha de Paul e que mostra os três bebendo cerveja e discutindo a vaga possibilidade de darem uma festa em algum momento futuro, a conversa se dá sobre o murmúrio da geladeira. O som da geladeira, ruído tabu na captação de som profissional, poderia ser considerado um significante oblíquo da intimidade doméstica partilhada no espaço da cozinha, definindo de maneira conspícua os vazios no diálogo murmurado do *mumblecore*.

É certo que a captação profissional de som grava o ruído de fundo, conhecido como “roomtone”, junto com o diálogo; contudo, este não é para ser percebido. Ao contrário, trata-se de um componente usado na edição e mixagem do diálogo para ajudar a fazer a transição nos diálogos editados - faz parte de um processo que busca não aparecer. Já o som do *mumblecore* é considerado “ruim” porque o ruído de fundo às vezes chama a atenção para si, como mostram os exemplos acima. O capítulo de solução de problemas de Rose intitula-se “Help! It Doesn’t Sound Right!,” (Socorro! Isso não soa bem) e as sugestões de como lidar com problemas de captação estão em subseção com o título de “Too Much Machinery, Noise, Traffic, Footsteps” (Máquinas, ruídos, tráfego e passos demais). Esses títulos demonstram a lacuna entre a trilha sonora do *mumblecore* e a trilha ideal de qualidade profissional - o som do *mumblecore* é “ruim” porque ele não soa “bem”. Contudo, o ruído de fundo carrega conotações para além do mero descaso técnico. Jeffrey K. Ruoff aponta que a intrusão do ruído é característica do som no documentário (1992, p. 217-234) e Chion (1995, p. 108) observa que, com o som direto parecendo uma “escolha moral” para alguns realizadores, esse tipo de ruído indesejável pode trazer uma percepção de legitimidade e verdade para a produção realista, ressoando a sensibilidade estética rudimentar articulada por

Mark Duplass e Kevin Bewersdorf.

Além disso, os filmes *mumblecore* aqui analisados tendem a ser mixados em dois canais estéreo e não no *surround* 5.1 que se tornou padrão da exibição digital. Ao escrever sobre o som *surround* e percepção espacial Birger Langkjær faz a distinção entre o que ele chama de espaços sonoros "abertos" e "compactos". Langkjær argumenta que, antes da introdução das tecnologias de redução de ruído e do áudio digital, as trilhas dos filmes tinham espaços sonoros "abertos", com poucos elementos facilmente distinguíveis:

Filmes que usavam um sistema ótico de som utilizavam relativamente poucos detalhes sonoros de forma a maximizar a clareza da transferência das informações de áudio do filme para o espectador. Isso era geralmente feito com um ou dois sons claramente em primeiro plano (geralmente diálogo, mas também música) e som (ou música) ambiente em baixo volume ao fundo. Esse paradigma minimizava o número de elementos sonoros e com isso maximizava a clareza técnica dos sons individuais e maneira a aumentar a transparência dos elementos sonoros na transmissão das informações para a platéia. (1997, p. 99)

Mark Kerins (2008) e Jay Beck (2010), em sua análise sobre o uso do som *surround*, notam a marcante capacidade do som *surround* digital de acomodar numerosos elementos sonoros que são tecnicamente claros e passíveis de serem ouvidos separadamente. Langkjær argumenta que isso é frequentemente usado em filmes de horror, com vários efeitos sonoros *off-screen* dinâmicos e distintos entre si: "Parece que os *designers* de som se inclinam a fornecer mais detalhes sonoros, levando assim a consciência sensorial ao limite da percepção. Esse tipo de textura sonora densa é difícil de ser separada pelo ouvido e representa o que eu chamo de espaço sonoro compacto" (1997, p. 100)

O som digital do *mumblecore*, ao contrário, é uma reprodução digital do espaço sonoro "aberto" do cinema mais antigo. Um número mínimo de elementos sonoros, centrados na tela e não na imersão do espectador no espaço de exibição, permite a concentração no diálogo. Contudo, o maior alcance dinâmico do áudio digital revela e "deixa entrar" mais detalhe desses poucos elementos, incluindo ruídos de fundo indesejados (geladeiras, lâmpadas fluorescentes,

computadores). Esse espaço sonoro digital “aberto” permite a entrada do ruído de fundo durante a captação: um grau menor, o ruído do sistema (microfone, *mixer*, câmera, fontes de energia e conexões); mas, de forma mais proeminente, o burburinho inescapável da vida contemporânea, capturado pelo alcance dinâmico relativamente amplo do áudio digital. Isso também faz com que as “lacunas” da trilha sonora sejam mais perceptíveis, o que dá ao *mumblecore* a qualidade “inacabada” a que nos referimos anteriormente. Essa versão digital do espaço sonoro “aberto” é, possivelmente, o que dá uma qualidade nova e diferente à trilha do *mumblecore* em comparação ao som ótico mono pré-digital que é mais comumente associado ao espaço “aberto” do som no cinema. Os críticos consideram o som do *mumblecore* em termos do seu diálogo “murmurado” e do som “ruim”, ao passo que um aspecto mais sutil, a assinatura sônica, não é definido ou identificado. Birtwistle observa que isso é assim porque o meio parece ser silencioso até que torne histórico (em referência à descrição de Chion do “silêncio dos alto-falantes” que o Dolby permitiu): “Se o ouvinte consegue identificar a assinatura sônica de filmes feitos nos anos 30, é muito difícil hoje ouvirmos o que define a qualidade precisa do som no cinema: assim, o Chion pós-Dolby não ouve *nada*” (2010, p. 91) [ênfase no original]. O ruído de fundo no *mumblecore*, indesejado, seja intrusivo ou suave, é o que lhe dá uma assinatura sônica e provavelmente se tornara mais aparente ao longo do tempo na medida em que os filmes *mumblecore* se tornam artefato históricos. Sensível aos zumbidos elétricos e litâneas cotidianas, às quais inconscientemente ouvimos nas nossas lutas para nos comunicarmos de maneira sincera uns com os outros, a qualidade material do som do *mumblecore* reforça ainda mais suas preocupações temáticas e estilísticas.

### ***Mumblecore* e o desenho de som**

Continuo discutindo o som do *mumblecore* mas agora na perspectiva do que constitui um bom desenho de som e não um bom som técnico. Um trabalho chave para essa discussão é *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and*



*Sound Effects in Cinema*, de David Sonnenschein. No primeiro capítulo, Sonnenschein leva o leitor aos primeiros estágios do processo de desenho de som, lendo o roteiro em um esforço de criativamente escutar o mundo do filme (2001). Inicialmente considera o som que emana do personagem, mas não considera o diálogo e, nessa omissão, implicitamente concorda com Thom no desdém pela dependência em relação ao diálogo. Em seguida, Sonnenschein considera o ambiente e o potencial criativo do som ambiente de um filme para comunicar a narrativa e as emoções de uma cena. Ao reconhecer que o trabalho do *designer* de som é construir a realidade sonora do filme, ele também enfatiza que o *designer* deve “procurar pelo subtexto que esses ambientes podem conferir ao desenvolvimento da história e dos personagens” (2010, p. 5). Dessa forma, o ambiente sonoro pode ser construído para comunicar as emoções que os personagens sentem em determinada cena. O *mumblecore*, ao contrário, tende a minimizar o ambiente e o meio que circunda os personagens. Estes existem em um quase vácuo de *close-ups* e planos médios em interiores, sem sons *off* distintivos (além dos zumbidos elétricos) que comuniquem o ambiente (ao ponto de estarem em desacordo com o naturalismo imputado ao *mumblecore*).

*LOL*, descrito por Christian como “o filme *mumblecore* mais ousado visualmente” (2011, p. 118), evita completamente planos gerais - Swanberg admite que queria minimizar o papel do ambiente dos personagens: “Você provavelmente notou que quase nunca uso planos gerais. Não quero que você saiba onde as pessoas estão porque isso não é importante. É desnecessário ter um plano geral de Chicago para mostrar onde as pessoas vivem, ou mesmo o quarto delas. Gosto de trabalhar extremamente de perto porque o que importa é o momento” (2006). A cena em que Tim e sua namorada estão na cama, analisada acima, é um bom exemplo disso - nunca sabemos como é o apartamento (ou mesmo o quarto) da namorada de Tim e temos apenas seus rostos e os arredores imediatos no quadro. Assim, o “desenho de som ruim” do *mumblecore* refere-se não apenas à “dependência excessiva” nos diálogos (nas palavras de Thom) mas também à falta de um *design* “expressivo” (tomando o título do livro de Sonnenschein emprestado) do ambiente dos personagens. Swanberg evita o

ambiente não-verbal em favor “daquele momento” de interação verbal entre os personagens.

No seu estudo sobre o papel do som no cinema, Thom distingue entre “o que passa por ‘excelente som’ nos filmes hoje” (1999) (explosões, tiros em alta fidelidade, vozes de criaturas alienígenas convincentemente fabricadas e o que ele considera excelente desenho de som, que começa já no roteiro, citando *Apocalypse Now* (Coppola, 1978) em particular, um filme onde os personagens têm “a oportunidade de escutar o mundo ao seu redor” (1999). Além de definir uma percepção generalizada do que constituiria um bom som de cinema, a crítica de Thom das normas do som do filme é bem medida e apesar dele ser um entusiasta das possibilidades geradas ao “desenhar um filme para o som”, ele não é didático: “Todo filme que, ou precisa, ser um *Guerra nas estrelas* ou *Apocalypse Now*? Absolutamente não. Mas muitos filmes se beneficiariam desses modelos”. De acordo com Thom, filmes como *Apocalypse Now* são a exceção, enquanto a maior parte da realização cinematográfica permanece surda para o poder narrativo do som: “Muitos diretores que pensam prezar o som ainda têm uma ideia muito limitada do potencial do som para a narrativa. A visão aceita é de que seria útil ter um ‘bom’ som de forma a salientar o visual e a ancorar as imagens em uma realidade temporal. Mas isso não é colaboração, é escravidão” (1999).

De maneira geral, nas palavras de Thom, o som do *mumblecore* está “escravizado” pelas imagens. O som mais usado é sincronizado e captado em locações, com o som meramente ancorando as imagens em “uma realidade temporal”. Avaliar o *mumblecore* em termos de quão “criativo” ele seria gera um veredito negativo, simplesmente porque a maior parte dos casos o som é sincronizado com as imagens na tela e parece vir de fontes que podem ser vistas na imagem. O uso excepcional de som assíncrono acontece apenas nos casos em que música não-diegética substitui o som sincronizado de forma impactante. Um exemplo disso acontece em *Quiet city* durante uma cena perto do fim do filme quando os dois protagonistas e dois amigos dançam em uma festa. A música não-diegética que toca na trilha sonora é claramente mais lenta do que a música que embala os personagens. Esse descompasso nos ritmos dá a cena uma

qualidade onírica, plangente. No entanto, esse não pode ser considerado um uso não convencional do som.

Em *LOL*, tal “escravidão” do som direto sincronizado à imagem também aparece, mas ainda mais intrigantes são os interlúdios musicais criados, em vários momentos, pelo personagem músico Alex, que produz *mash-ups* audiovisuais (“noiseheads”) com “sons vocais” - vídeos gravados em *close-ups* de pessoas produzindo sons não-verbais. Christian (2011) demonstra a importância temática e visual dos “noiseheads”: o *close-up* significa intimidade e revelação pessoal, no entanto, os balbucios emitidos tornam essa intimidade inalcançável e incompreensível. Contudo, o material desses “noiseheads” é constituído de momentos de fusão entre som e imagem que Alex captura exclusivamente com as lentes e microfone embutido de sua câmera DV; logo, a criatividade desses momentos se manifesta na fragmentação de trechos audiovisuais e não na separação entre som e imagem. Em *LOL*, e no *mumblecore* em geral, a sincronização entre som e imagem é axiomática. Entretanto, é a falta de sincronia que tende a ser estudada academicamente, como pode ser visto na análise de Horton de *Kissing on the mouth* mencionada anteriormente. Assim, uma ênfase no som síncrono, captado em locações é tanto considerada de forma negativa (no caso de Thom) quanto ignorada (no caso de Horton), o que sugere que o seu uso predominante no *mumblecore* pode ter contribuído para a percepção negativa do som em termos criativos e técnicos. Em suma, o som do *mumblecore* é considerado “ruim” por parecer surdo ao potencial criativo do desenho de som.

### Conclusão

Os críticos que trouxeram o termo *mumblecore* ao conhecimento público tendem a considerar o “murmúrio” (*mumble*) como um sinal de ininteligibilidade, mas em dois aspectos: um tom casual e improvisado do diálogo desarticulado e valores de baixo orçamento onde o som é “low-fi”, de baixo volume e “negligenciado”. O primeiro aspecto é confirmado através da análise da transcrição de diálogos, que não apenas apresentam o tom gaguejante e

desarticulado identificado pelos críticos mas também revelam o tema mais amplo do fracasso da comunicação verbal em construir relações entre os seres humanos, assim como um tom de sinceridade - o “murmúrio” é sincero. Ao contrário, a noção de som *low-fi* e negligenciado que acompanha o baixo orçamento não é bem explicada pelos críticos. No centro dessa confusão está o paradoxo de que se o “murmúrio” pode ser considerado sinal de ininteligibilidade, o diálogo é, na verdade, inteligível.

A análise desses filmes em nível sonoro revela as hierarquias de gosto sônico expressas não apenas por críticos mas também por especialistas em som e alguns diretores de *mumblecore*. O som do *mumblecore* é considerado ruim porque às vezes reverberações ou ruídos de fundo ameaçam sobrepujar a inteligibilidade do diálogo - so som do *mumblecore* é também considerado ruim porque não “soa bem”. Entretanto, a análise dessas qualidades permite entender melhor a assinatura sônica do *mumblecore* ao mesmo tempo “low-fi” e digital. DE maneira mais positiva, um estudo aprofundado do estilo do *mumblecore* revela um quadro estético de som low-fi e sua relação com o naturalismo. O murmúrio é temático até mesmo para além dos sistemas narrativos dos filmes - noções de relações, honestidade e verdade são também manifestas em um nível sonoro. Diretores como Duplass e Swanberg discutem sua abordagem simplificada e descontrolada do som como algo de menor importância do que a captação de uma representação rudimentar da sinceridade e da “verdade” contingente na performance improvisada. O *mumblecore* também resiste a concepções de bom desenho de som com o seu som “escravizado” pela imagem de tal forma que a sincronização entre som e imagem é axiomática. De forma geral, o som “ruim” do *mumblecore* pode ser considerado um excesso de estilo *indie*, o som “ruim” como uma sinédoque para performances naturalistas, contrastando com a estética de filmes de grande orçamento.

### **Sobre a autora**

NESSA JOHNSTON é professora da Universidade de Edge Hill, na Inglaterra.

Suas pesquisas têm como interesse principal o som no cinema e na mídia, com um interesse especial nas estéticas sonoras de filmes de baixo orçamento, filmes independentes americanos e filmes experimentais. Ela completou em 2013 seu doutorado na University of Glasgow, com apoio do Arts and Humanities Research Council (UK). Ela é editora associada da revista *The New Soundtrack* (Edinburgh University Press) e coordenadora do Grupo de Trabalho de Som e Música nos *Media* da NECS (European Network for Cinema and Media Studies).

#### Referências bibliográficas

ASCH, Mark. The New Talkies: Generation D.I.Y. 4 set. 2007. Disponível em: <http://www.brooklynrail.org/2007/09/film/the-new-talkies-generation-d-i-y>. Acesso em: 30 out. 2013.

BECK, Jay. The Sounds of 'Silence': Dolby Stereo, Sound Design, and *The Silence of the Lambs*. In: \_\_\_\_\_; GRAJEDA, Tony. Lowering the Boom: Critical Studies in Film Sound. Champaign: University of Illinois Press, 2008. p. 68–85

BELTON, John. Technology and the Aesthetics of Film Sound. In: \_\_\_\_\_, ed. WEIS, Elisabeth; \_\_\_\_\_. Film Sound: Theory and Practice. Nova York: Columbia University Press, 1985.

BIRTWISTLE, Andy. Cinesonica: Sounding Film and Video. Manchester: Manchester University Press, 2010.

BUHLER, James; NEUMEYER, David; DEEMER, Rob. Hearing the Movies: Music and Sound in Film History. Oxford: Oxford University Press, 2010.

CHION, Michel. The Silence of the Loudspeakers, or Why with Dolby Sound It Is the Film That Listens to Us. In: SIDER, Larry; FREEMAN, Diane; SIDER, Jerry. Soundscape: The School of Sound Lectures 1998–2001. Londres: Wallflower Press, 2003. p. 150-154.

\_\_\_\_\_. Audio-Vision: Sound on Screen. New York: Columbia University Press, 1994.

CHRISTIAN, Aymar Jean. Joe Swanberg, Intimacy, and the Digital Aesthetic. Cinema Journal, Austin, v. 4, n. 50, p.117-135, verão 2011.

HIRSCHBERG, Lynn. Core values. 23 nov. 2009. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2009/12/06/t-magazine/culture/06talk-mumblecore.html>. Acesso em: 20 jul. 2013

HOLCOMB, Mark. Quiet City. 29 ago. 2007. Disponível em: <http://www.timeout.com/los-angeles/film/quiet-city>. Acesso em: 6 nov. 2013.

HORTON, Julie. The sound of uncertain voices: mumblecore and the interrogation of realism. *Cinephile*, Vancouver, v. 2, n. 7, p.23-30, 2011. Disponível em: <http://cinephile.ca/files/Cinephile7.2-PDFVersion-Web.pdf>. Acesso em: 20 set. 2012.

HORTON, Justin. Diamonds on a Jeweler's Felt: Sincerity, Irony, and Utopia in Emo and Mumblecore. Annual Meeting of the International Communication Association, 21 maio 2009, Marriott, Chicago, 21 May 2009. Disponível em: [http://citation.allacademic.com/meta/p\\_mla\\_apa\\_research\\_citation/2/9/9/8/9/pages299891/p299891-4.php](http://citation.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/2/9/9/8/9/pages299891/p299891-4.php). Acesso em 19 jul. 2013.

JOHNSTON, Nessa. Beneath Sci-Fi sound: Primer, science fiction sound design, and American independent cinema. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, Cork, v. 1, n. 3, p.1-15, verão 2012. Disponível em: [http://www.alphavillejournal.com/Issue\\_3/HTML/ArticleJohnston.html](http://www.alphavillejournal.com/Issue_3/HTML/ArticleJohnston.html). Acesso em: 20 jul. 2013

KAHN, Douglas. *Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts*. Cambridge: MIT Press, 1999.

KATZ, Aaron. Sunday Extra: Interview with Aaron Katz of Quiet City. 2007. 16 set. 2007. Entrevista a Shawn Levy. Disponível em: [http://blog.oregonlive.com/madaboutmovies/2007/09/sunday\\_extra\\_interview\\_with\\_aa.html](http://blog.oregonlive.com/madaboutmovies/2007/09/sunday_extra_interview_with_aa.html). Acesso em: 20 jul. 2013.

KERINS, Mark. *Beyond Dolby (Stereo) Cinema in the Digital Sound Age*. Bloomington: Indiana University Press, 2010.

KING, Geoff. *American independent cinema*. Londres: IB Tauris, 2005.

KOZLOFF, Sarah. *Overhearing Film Dialogue*. Berkeley: University of California Press, 2000.

LANGKJÆR, Birger. Spatial Perception and Technologies of Cinema Sound. *Convergence*. v.3, n. 4, dez. 1997, p. 92-107. LIM, Dennis. A generation finds its mumble. 17 ago 2007. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2007/08/19/movies/19lim.html?ex=1345262400&en=bfbe1222d5a64a80&ei=5124>. Acesso em: 12 jul. 2013.

MOWITT, John. The Sound of Music in the Era of Its Electronic Reproducibility. In: LEPPART, R.; McCLARY, S. *Music and Society: The Politics of Composition, Performance and Reception*. New York: Routledge, 1987. p. 184-97

NEWMAN, Michael Z. *Indie: An American film culture*. Nova York: Columbia University Press, 2011.

O'HEHIR, Andrew. Does 'beeswax' mark the death of mumblecore? 6 ago. 2009. Disponível em: <<http://www.salon.com/2009/08/06/beeswax/>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

PAULETTO, Sandra. The Sound Design of Cinematic Voices. *New Soundtrack*. v. 2, n. 2, p. 127-142, 2012.

POPESCU, Stephan. Digital Media and the Emergence of Contemporary Film Subgenres. *Scan* v.10, n. 1, 2013. Disponível em: <http://scan.net.au/scn/journal/vol10number1/Stefan-Popescu.html>.

ROMAN, Shari Roman. *Digital Babylon: Hollywood, Indiewood and Dogme 95*. Hollywood: iFilm Publishing, 2001.

ROSE, Jay. *Producing Great Sound for Film and Video*. Burlington: Focal Press, 2008.

RUOFF, Jeffrey K. Conventions of Sound in Documentary. In: ALTMAN, Rick. *Sound Theory, Sound Practice*. Nova York: Routledge, 1992. p. 217-34.

SERGI, Gianluca. *The Dolby Era: Film Sound in Contemporary Hollywood*. Manchester: Manchester University Press, 2004.

SONNENSCHN, David. *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2001.

SWANBERG, Joe. 'More excited than I have ever been': Joe Swanberg. Entrevista a Andrew Grant. 29 ago. 2006. Disponível em: <http://www.greencine.com/article?action=view&articleID=325>. Acesso em: 19 jul. 2013.

TAUBIN, Amy. All talk. nov/dez 2007. Disponível em: <<http://filmlinccom.siteprotect.net/fcm/nd07/mumblecore.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2013.

THOM, Randy. *Designing a Movie for Sound*. 1999. Disponível em: [http://filmsound.org/articles/designing\\_for\\_sound.htm](http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm). Acesso em: 19 jul. 2013.

TRYON, Chuck. *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2009.

TZIOUMAKIS, Yannis. American independent cinema: an introduction. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2006

VAN COUVERING, Alicia. What I Meant to Say. Primavera 2007. Disponível em: <<http://www.filmmakermagazine.com/archives/issues/spring2007/features/mumblecore.php>>. Acesso em: 26 out. 2013.

YAMATO, Jen Yamato. Is Mumblecore a Dirty Word?. 14 dez 2009. Disponível em: <http://news.moviefone.com/2009/12/14/is-mumblecore-a-dirty-word/>. Acesso em: 20 jul. 2013.

YEWDALL, David Lewis. The Practical Art of Motion Picture Sound. 4 ed. Boston: Focal Press, 2012.